

TWISTED
TERRA

ОСНОВЫ СКАЗОЧНОЙ ИГРЫ





Twisted Terra: Основы сказочной игры

Версия 1.04

Автор и оформитель:
Александр «NoNsense» Кульков

Тестеры:
acefalcon, ALIEN, Ein, timujin, Эльфания

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
Настольные игры	4
Ролевая игра	4
Система правил	4
Ход игры	4
Что потребуется для игры?	6

Создание персонажа	5
Подготовка	5
Биография	6
Параметры персонажа	7
Готовые персонажи	11

Правила игры	12
Простые проверки	12
Особые проверки	13
Случайности	15
Отдых	15
Транс	16

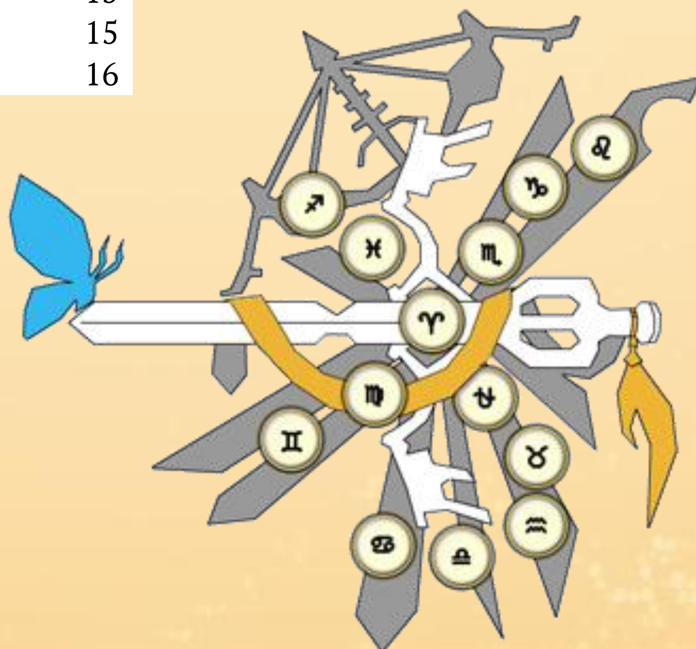
Развитие персонажа	17

Сказочный мир	18
Антураж «Fairytale»	18

Модуль «Искажение»	19
Вводная	19
Ключевые сцены	19

Театральная экипировка	23

Глоссарий	25



ВВЕДЕНИЕ

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Обычные **настольные игры** известны каждому. Их диапазон достаточно широк, от достаточно абстрактных (шахматы, карты, нарды), где присутствует лишь математика и логика на основе которых строятся игровые правила, до более атмосферных (монополия, коллекционные карточные игры, сражения миниатюр), где начинает вырисовываться какой-то сюжет, ситуация.

Мы будем играть в **настольно-ролевую игру**. Такой вид игр считается наиболее использующим фантазию участников, в ее процессе создается модель воображаемого мира, в котором происходят приключения группы придуманных персонажей.

РОЛЕВАЯ ИГРА

Игроки – это основные участники такой игры, каждый из них создает себе **персонажа** по определенным правилам. В игре эти придуманные персонажи чаще всего путешествуют группой, которую объединяют какие-то общие цели.

В процессе приключения игроки от лица своих персонажей разгадывают разные загадки, принимают решения, общаются между собой и с окружающими их жителями игрового мира, сражаются с врагами, ищут сокровища, выполняют разные поручения и так далее. С течением времени персонажи игроков развиваются, становятся сильнее и опытнее, их возможности расширяются.

Мастер, так называют участника, который является ведущим игры и управляет воображаемым приключением. Мастер описывает игрокам окружающий их мир, рассказывает, что с их персонажами происходит при выполнении различных действий, управляет врагами и союзниками, задает направление развития сюжетной линии, награждает персонажей за успехи, выступает арбитром в решении спорных моментов и прочими способами оживляет мир игры.

СИСТЕМА ПРАВИЛ

Для регулирования происходящих в игре событий нам понадобятся игровые правила. Важной особенностью системы Twisted Terra является то, что она состоит из двух частей театральной и тактической. В данной книге будут использоваться лишь правила театральной части, которых достаточно для проведения игры. С другим вариантом правил, где описана игра иного типа, использующая обе части системы, можно познакомиться на сайте **twistedterra.umgames.ru**, изучив книгу «Twisted Terra: Правила игры».

Если вы уже знакомы с другими ролевыми системами, то легко освоите и эту, однако практически каждый найдет что-то новое, либо иной взгляд на уже знакомые вещи.

ХОД ИГРЫ

До начала игры Мастер придумывает наброски приключения, которые называются **модулем**. В этом модуле записано несколько **Ключевых сцен**, которые будут Мастером использованы для построения игрового сюжета: это могут быть места, ситуации, персонажи, предметы и так далее. Мастер сам решает как и когда сыграет очередная Ключевая сцена, вплетая их в общее повествование для поддержания интереса игроков и развития сюжета уже в процессе игры.

В ходе приключения персонажи игроков исследуют мир, описываемый Мастером. Они сражаются с врагами, ищут клады, раскрывают заговоры или плетут их, спасают либо предают – все может случиться в перипетиях сюжета. Каждый раз, когда персонажи попадают в ситуацию, которая требуют от них каких-то действий (либо персонажи совершают действия под воздействием собственных мотивов), то игроки описывают Мастеру действия от лица своих персонажей. Далее Мастер, руководствуясь своим видением сюжета и правилами, решает, как действия персонажей повлияли на игру. После того, как игроки решили одну ситуацию, они рано или поздно попадают в следующую. Это происходит с ними на протяжении всей игры.

Что потребуется для игры?

В первую очередь естественно участники этой игры – один Мастер, знакомый с этой книгой правил, и от 2-х до 5 игроков, каждому из которых потребуется **Лист Игрока**. Кроме того будут нужны карандаши и ластики, а также кубик **D6** (шестигранный), который нужен для проверок.

Создание персонажа

В общем виде этот процесс состоит из последовательности следующих действий:

1) Игрок пишет **имя** персонажа и его краткую **биографию**.
2) Игрок выбирает **Группу крови** (желательно броском кубика).
3) Игрок выбирает **Резус** «+» или «-» (желательно броском кубика).
4) Игрок выбирает **Знак**, обводит его кружком и ставит цифру 1. В зависимости от Резуса рядом со Знаком нужно поставить отметку о движении по часовой стрелке (если Резус «+») или о движении против часовой стрелки (если Резус «-»).
5) Мастер либо игрок определяют набор **Характеристик**, который соответствует выбранной Группе крови и прибавляет к одной из Характеристик бонус от **Стихии** Знака.
6) Игрок распределяет **3 Очка умений** в остальные Знаки (для начинающих рекомендуется взять по 1 в трех ближайших Знаках в направлении указанном Резусом).

Подготовка

Перед созданием персонажа вам понадобится распечатать Лист Игрока для каждого игрока, принимающего участие в игре. Это лист бумаги формата А4 с графами под разнообразные параметры персонажа, похожий на анкету (*печатный вариант в конце книги*). Выглядит он так:

Обратная сторона Листа Игрока предназначена для разных заметок, предметов и прочего.

Персонаж создается поэтапно, для начала следует придумать персонажу **имя** и записать его в соответствующей графе Листа Игрока. Приступим к более подробному знакомству с каждым из заполняемых параметров.

Биография

Самая важная часть персонажа – это его биография. Игрок придумывает и рассказывает о своем персонаже Мастеру все, что считает нужным: внешность, характер, род занятий, какие-то экзотические особенности (раса, некоторые врожденные или приобретенные в процессе жизни свойства). Какие-то основные моменты биографии желательно зафиксировать в Лист Игрока для удобства запоминания и учета в игровых моментах.

Персонаж придумывается под игровой мир, в данном случае мир этот сказочный и возможности довольно широки. Вспомните своих любимых сказочных и прочих фантастических героев – это ваш шанс поиграть ими или кем-то похожим на них. Мастер может по своему желанию отклонить биографию, которая в его видение игрового мира не вписывается, однако следует максимально идти навстречу игрокам, в конце концов, где еще они смогут поиграть совершенно уникальными сказочными персонажами?

Расы игровых персонажей: игрок может придумать персонажу любую расу, которую Мастер разрешит ему использовать в мире игры. Это могут быть люди, эльфы, гномы, феи, орки, гоблины, тролли, гиганты, элементали, говорящие звери, оборотни, вампиры, нежить, призраки, ящеры, тени, роботы, механизмы и все прочее, что может прийти вам в голову.

Для удобства участников в книге приведены уже созданные персонажи (*на странице 11*), у которых есть готовая биография и если игрок затрудняется с созданием, то может подобрать себе кого-то из предложенных или сделать свой персонаж на их основе.

Пример создания биографии:

Начало игры. Мастер описывает общие положения:

- Игровой мир сказочный и наполнен магией. Действие происходит в королевстве Тель-Абис, в Утаде, городе великого потока. Ваши персонажи – разнообразные путешественники, случайно оказавшиеся в таверне города в одно и то же время.

Игрок Эльфания придумала биографию своему персонажу и рассказывает ее:

*- Как и положено приличному эльфу, **Лиара** родилась, получила воспитание и проживала до недавнего времени в Чудесном лесу. Который недавно покинула, под предлогом паломничества к Небесному Оракулу, а в действительности просто сбежала от излишней опеки родителей. То, что у нее обнаружился такой редкий дар бесконтактного исцеления, не означает, что она теперь должна сидеть безвылазно в Храме и зубрить кучу ненужных предметов!*

Мастер дает добро и Эльфания записывает в свой Лист Игрока «Лиара» в графу имя, и краткие детали в графу биография: «сбежавшая из Чудесного леса эльфийка», «направляется к Небесному Оракулу», «владеет магией лечения».

Биография служит подспорьем для игрока и для Мастера, как источник важных сведений о персонаже. Мастер может добавлять в игру какие-то элементы, основываясь на биографиях персонажей: знакомых, родственников, места, связи, способности, знания. Еще биография помогает в разрешении игровых заявок – снижая или увеличивая сложность задач стоящих перед персонажем. Например, персонаж взломщик, легко откроет обычный запор, даже без всяких проверок, а персонажу какой-нибудь расы гигантов будет проблематично маскироваться среди обычных людей и он получит штрафы к проверке.

Запомните главный принцип: каждый персонаж является самостоятельным выдуманным существом, а управляющий игрок выступает в качестве его подсознания. Из этого следует, что вам не следует путать игрока с его персонажем, для этого во время игровых действий и описаний нужно обращаться к игрокам по именам их персонажей. Кроме этого каждый игрок должен понимать, что его персонаж обладает своим собственным характером, а значит нужно стараться действовать так, как свойственно мотивам персонажа и его взгляду на жизнь. И еще, старайтесь не переносить отношения между персонажами на отношения меду игроками и наоборот.

Параметры персонажа

В системе существует несколько параметров, которые отражают своеобразные врожденные склонности персонажа, о которых даже он сам не подозревает.

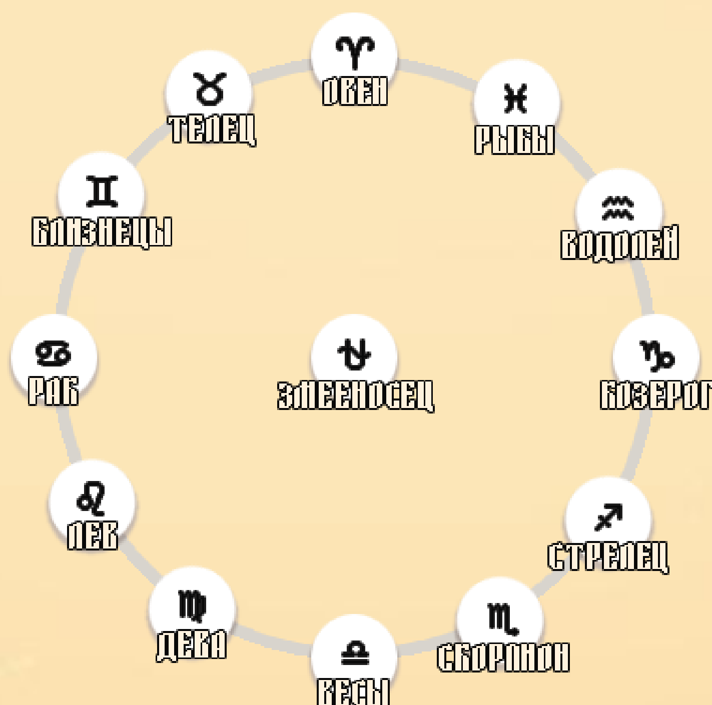
В ходе своей жизни персонаж постоянно прикладывает усилия к тому, чтобы стать тем, кем он хочет, как благодаря своим склонностям так и вопреки им. Считается, что на начале приключения врожденный набор параметров персонажа находится в той стадии, когда вот-вот начнет улучшаться под влиянием его поступков.

Для создания персонажа игрокам предлагается выбрать одну из **Групп крови**: 1-ю, 2-ю, 3-ю либо 4-ю. Этот параметр (как и прочие) условный и есть у любого персонажа, не только у тех, в ком течет кровь. Группу крови игрок может выбрать по желанию или определить броском D6, при значении 5 или 6 – перекиньте кубик (если у вас есть четырехгранный кубик, то лучше использовать его). От Группы крови зависит стартовые величины вторичных параметров, о которых речь пойдет ниже (*на странице 10*).

Следующий врожденный параметр это **Резус**. Тут вариантов всего два «+» или «-», их тоже можно определить случайно, броском D6 (значения 1, 2 и 3 это «-», значения 4, 5 и 6 это «+»).

Положительный Резус говорит о том, что когда персонаж смертельно ранен и вот вот умрет, то он склонен впадать в ярость, Отрицательный Резус показывает, что персонаж предпочтет спасаться бегством в ужасе. В такие предсмертные моменты у персонажа словно включается инстинкт, блокирующий все доводы разума и направляющий его по одному из двух возможных путей поведения.

Резус также отвечает за направление движения по **Зодиакальному кругу**, который показывает связь Знаков между собой.



Знак – это один из 14 знаков Зодиака, куда входят как стандартные (Овен, Телец, Близнецы, Рак, Лев, Дева, Весы, Скорпион, Стрелец, Козерог, Водолей, Рыбы), так и нестандартные знаки (Змееносец, Кит). Игрок должен подобрать для себя один Знак, который будет считаться **Основным Знаком** и определяет шаблон характера персонажа, его основные мотивы и другие особенности.

Ниже приведено описание каждого Знака, демонстрирующее те **основные возможности,** которые легче даются принадлежащим к ним персонажам. В тех случаях, когда игрок заявляет достаточно сложные или уникальные действия, то Мастер назначает проверку по тому Знаку, основные возможности которого совпадают с заявленным действием.

Всех возможных игровых ситуаций не предусмотреть, поэтому в помощь Мастеру для каждого Знака приведены еще и **концепции**, ориентируясь на которые нужный Знак можно ассоциативно подобрать для любой заявки игрока.

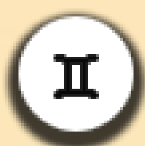
С каждым Знаком связаны **особенности характера**, которые ярко проявляются у его носителей, игроки могут их учитывать, чтобы лучше прочувствовать свой персонаж и его мотивы.



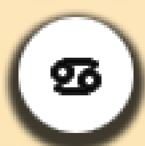
Овен **(Победа) Огненная стихия**
Основные возможности: Быстрота реакции, агрессия, выносливость, сопротивляемость смерти.
Концепции: Победа, самостоятельность, рождение, решимость.
Особенности характера: *нетерпеливость; честность и прямолинейность; первопроходец; вспыльчив, но отходчив; наивность; любит творчество; демонстративное поведение.*



Телец **(Созидание) Земная стихия**
Основные возможности: Стойкость, трудолюбие, настойчивость, сопротивляемость искушению.
Концепции: Созидание, развитие, накопление, добывание.
Особенности характера: *терпение и упрямство; доброта и преданность; чувствуется сила; сдержанность чувств; тяга к материальному.*



Близнецы **(Человечность) Воздушная стихия**
Основные возможности: Языки, понимание, очарование, медицина.
Концепции: Человечность, понимание, соединение, общение, оживление.
Особенности характера: *изменчивость; нетерпеливость; любит общение; развитое воображение; интеллектуальность; необдуманные действия.*



Рак **(Загадка) Водная стихия**
Основные возможности: Эмоции, обман, маскировка.
Концепции: Загадка, традиция, любовь, утверждение, чувства.
Особенности характера: *скрытность; бескорыстие; любит тайны; эмоциональность и застенчивость; целеустремленность; подозрительность.*



Лев **(Совершенство) Огненная стихия**
Основные возможности: Сила, проницательность, лидерство.
Концепции: Совершенство, уверенность, изобилие, игра, управление.
Особенности характера: *гордость и благородство; проницательность; яркая личность; надежность; упрямство; любит власть.*



Дева **(Деятельность) Земная стихия**
Основные возможности: Воля, сопротивляемость контролю, контроль, знание истории.
Концепции: Деятельность, порядок, разделение, систематизация.
Особенности характера: *разборчивость и критичность; искренность; трудолюбие; пунктуальность; бережливость; аналитический ум; замкнутость; осторожность.*



Весы **(Гармония) Воздушная стихия**
Основные возможности: Убеждение, дипломатия, торговля, кража.
Концепции: Гармония, оценка, равновесие, выбор.
Особенности характера: *противоречивость; артистичность; тяга к гармонии; рассудительность; этичность; справедливость.*



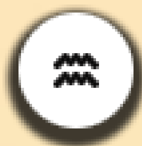
Скорпион **(Власть) Водный Знак**
Основные возможности: Сопротивляемость ядам и болезням, поломка, разрушение.
Концепции: Власть, алчность, трансформация, преобразование, увядание.
Особенности характера: *справедливость; храбрость; эмоциональность; любит правду; упорство и настойчивость; скрытность.*



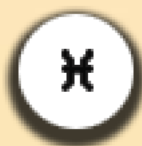
Стрелец **(Прогресс) Огненный Знак**
Основные возможности: Любознательность, точность, выживание, знание местности и географии.
Концепции: Прогресс, учение, просвещение, эволюция, наблюдение.
Особенности характера: *интерес к путешествиям и переменам; болтливость; бесцеремонность; подвижность и беспокойство; щедрость; прямолинейность; романтичность и доверчивость.*



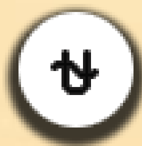
Козерог **(Мироздание) Земной Знак**
Основные возможности: Определение и использование инструментов, сопротивляемость боли, математика.
Концепции: Мироздание, идеализация, концентрация, работа.
Особенности характера: *серьезность; задумчивость; строгость; дисциплина; стойкость; склонность к меланхолии; тяга к материальному.*



Водолей **(Свобода) Воздушный Знак**
Основные возможности: Знание мифов и легенд, изобретательство, музыка.
Концепции: Свобода, революция, надежда, обобщение.
Особенности характера: *оригинальность; своенравие; независимость; дипломатичность; скромность; гениальность; уравновешенность.*



Рыбы **(Вера) Водный Знак**
Основные возможности: Предчувствия, мудрость, знание религии.
Концепции: Вера, связь, жертвенность, очищение.
Особенности характера: *кажущееся безразличие; переменчивость; отсутствие алчности и жажды славы; развитая интуиция; доверчивость; склонность к переживаниям; чувствительность к критике.*



Змееносец **(Удача)** / **Кит** **(Рок) Нестихийные Знаки**
Основные возможности: Удача, предсказание или несчастья, рок, сопротивляемость страху.
Концепции: Удача, непостоянство, контраст, превращения.
Особенности характера: *миссионерство; удачливость; фатализм; уникальность; одиночество.*

Примечание:
Кит – это тот же Змееносец, но с Отрицательным Резусом. Змееносец и Кит это довольно редкие Знаки, лучше не разрешать более 1 такого персонажа в партию.

После того, как Основной Знак выбран, это следует отметить кружком вокруг Знака в Листе Игрока и занесением туда уровня персонажа (в начале игры это, как правило, 1 уровень). Для удобства рекомендуется также нарисовать стрелку рядом со Знаком (она показывает те возможности других Знаков круга, которые ближе вашему персонажу и это направление будет использоваться в проверках): если Резус персонажа «+» то вам ближе Знаки идущие по часовой стрелке от вас, если Резус «-» то те, что идут против часовой стрелки.

На развитие других Знаков, кроме своего Основного, каждый персонаж на старте получает по 3 **Очка умений**. Распределять их можно как угодно, например, кинуть все 3 очка в один Знак. Если вы играете впервые, то рекомендуется кинуть по 1 Очку умений в 3 ближайших Знака по направлению Резуса.

Осталось определить стартовые значения **Характеристик**, это параметры которые используются для простых или часто-повторяемых действий. Характеристики показывают степень развития персонажа в одной из четырех сфер деятельности:

Ловкость - класс физических возможностей персонажа определяемых его реакцией, это ловкость, скорость действия, подвижность, зоркость, слух.
Тело - класс статических физических возможностей персонажа, вроде выносливости, силы, сопротивляемости, устойчивости.
Разум - класс ментальных возможностей персонажа основанных на знаниях, вычислениях, умственных построениях.
Интуиция - класс ментальных возможностей персонажа связанных с ощущениями и предчувствиями.

На основе своей Группы крови персонаж получает стартовую раскладку Характеристик:

1 Группа крови:	Ловкость	0,	Тело	-2,	Разум	2,	Интуиция	0
2 Группа крови:	Ловкость	2,	Тело	0,	Разум	-2,	Интуиция	0
3 Группа крови:	Ловкость	-2,	Тело	2,	Разум	0,	Интуиция	0
4 Группа крови:	Ловкость	-1,	Тело	-1,	Разум	0,	Интуиция	2

К одной из Характеристик добавляется бонус от стихии Основного Знака (Змееносец и Кит стихий не имеют и подобного бонуса не получают):

Овен, Лев, Стрелец	**Огонь**	Бонус:	«+1 Ловкость»
Телец, Дева, Козерог	**Земля**	Бонус:	«+1 Тело»
Близнецы, Весы, Водолей	**Воздух**	Бонус:	«+1 Разум»
Рак, Скорпион, Рыбы	**Вода**	Бонус:	«+1 Интуиция»

Пример определения параметров персонажа:
Эльфания, которая решила играть эльфийкой и уже записавшая биографию в Лист Игрока теперь добавила туда и остальные желаемые параметры своего персонажа:
Знак: Близнецы 1 уровня, Группа крови: 4, Резус: «+».
Группа крови 4 дает ей следующий базовый расклад Характеристик:
Ловкость -1, Тело -1, Разум 0, Интуиция 2. Стихия Близнецов, Воздух, обеспечивает дополнительную прибавку к Разуму «+1». Положительный Резус означает, что рядом с Близнецами нужно указать направление по часовой стрелке.
Очки умений вложены в следующие Знаки: Овен 1, Рыбы 1, Водолей 1.

Вот как это все выглядит на Листе Игрока:



Готовые персонажи

Лиара

Биография: «сбежавшая из Чудесного леса эльфийка», «направляется к Небесному Оракулу», «владеет магией лечения»
Знак: Близнецы 1 уровня, **Группа крови:** 4, **Резус:** «+»
Характеристики: Ловкость -1, Тело -1, Разум 0 «+1», Интуиция 2
Очки умений: Овен 1, Рыбы 1, Водолей 1

Аманита Вироса

Биография: «высокая бледная девочка из Грибной страны», «прозвище: Бледная поганка», «верит в Святой Мицелий – все народы и расы связаны между собой, как грибы через мицелий», «умеет убеждать», «владеет стилем гриба – бой руками и посохом», «ядовита и разбирается в ядах», «каждую ночь превращается в большой неподвижный гриб»
Знак: Скорпион 1 уровня, **Группа крови:** 1, **Резус:** «+»
Характеристики: Ловкость 0, Тело -2, Разум 2, Интуиция 0 «+1»
Очки умений: Дева 2, Овен 1

Грей Рандом

Биография: «разумный говорящий пони», «ушел из родной деревни путешествовать», «магический рог позволяет часто пользоваться телекинезом», «полу-магическая интуиция: везение в азартных играх и в жизни»
Знак: Рыбы 1 уровня, **Группа крови:** 4, **Резус:** «-»
Характеристики: Ловкость -1, Тело -1, Разум 0, Интуиция 2 «+1»
Очки умений: Телец 2, Близнецы 1

Элефас

Биография: «слон желтого цвета», «появился в результате магического эксперимента, но подробностей не помнит», «умеет волшебным образом сжиматься до высоты человеческого роста», «владеет волшебными цирковыми фокусами»
Знак: Водолей 1 уровня, **Группа крови:** 3, **Резус:** «-»
Характеристики: Ловкость -2, Тело 2, Разум 0 «+1»,, Интуиция 0
Очки умений: Рыбы 2, Телец 1

Оуэн Рэдвинг

Биография: «молодой парень с резким, угловатым лицом и ярко-красными волосами», «ранее был драконом и носил имя Владыка Гор, что Окутаны Туманом», «был заброшен далеко от дома и превращен в человека под действием магического проклятия, наложенного братом-предателем», «постиг тайны алхимии у монахов Всепроникающего Эха Первого Слова», «громкий и зычный голос», «почерк с завитушками, напоминающими огонь», «стареет в три раза медленнее человека», «не совсем привык быть в человеческом теле», «понимает драконью речь, но не может ее воспроизвести»
Знак: Змееносец 1 уровня, **Группа крови:** 2, **Резус:** «+»
Змееносец не имеет бонуса от стихии, а ближайшим для него считается Овен
Характеристики: Ловкость 2, Тело 0, Разум -2, Интуиция 0
Очки умений: Овен 1, Рыбы 1, Водолей 1

Вы можете использовать в игре эти персонажи или легко сконструировать собственного, достаточно записать лишь несколько общих элементов биографии. Остальные параметры могут как совпадать с биографическими фактами, так и нет. Жизненный опыт персонажа и его интересы не обязаны соответствовать врожденными склонностям, о которых он только догадывается.

Правила игры

Любой персонаж в игре пытаться совершать какие-то действия, например: прыгать, маскироваться, пытаться устоять на скользкой поверхности, вскарабкаться на стену, поймать предмет в полете, прочитать научную книгу, понять смысл наскальных рисунков, вспомнить легенды и предания, сориентироваться на местности, вскрыть замок и так далее.

Мастер пользуется некоторыми инструментами для регулирования действий персонажей в игровом мире. Чаще всего действия персонажей успешны или безуспешны уже на том основании, что выглядят элементарными либо невозможными в свете биографии персонажа.

В том случае, когда одной биографии становится недостаточно, то Мастер может назначить персонажу для выполнения действия один из двух типов проверок – Простую или Особую. Только Мастер определяет, потребуется ли проверка, какой у нее будет тип и по какому параметру она будет произведена, игроки могут лишь посоветовать варианты решения.

Простые проверки

Этим типом проверок решается большинство часто возникающих задач. Мастер относит задачу в один из 4-х классов: зависимые от Ловкости, Тела, Разума или Интуиции.

Игрок, который хочет совершить действие должен кинуть D6 и прибавить значение своей Характеристики которую назначил Мастер. Если результат преодолевает **сложность задачи** с точки зрения Мастера, то действие будет успешным. Если нет, то действие проваливается.

Простая проверка это сравнение: **D6 + Характеристика** против **сложности задачи**

Приблизительные базовые сложности задач:

5 и ниже – не совсем простое действие
(выбить дверь, залезть на стену, не утонуть, уловить ложь)

10 и выше – трудное действие
(разгадать шифр, обмануть толпу, увернуться от тяжелого предмета)

Мастер устанавливает сложность на свое усмотрение, подходящая биография может эту сложность понизить (например, персонажу требуется перепрыгнуть яму, а он умеет быстро бегать). На сложность могут влиять дополнительные игровые факторы: погода, самочувствие, рельеф местности и так далее.

Массовые эффекты: Простые проверки могут быть использованы Мастером для выяснения того, кто из партии персонажей внезапно уловил какой-то звук, что-то почувствовал, избежал ловушки, кто первым заметил опасность, кто не поддался страху и так далее.

Соревнование: Простые проверки применяются и в случае соревнования либо противостояния персонажей друг другу. В таком случае их Простые проверки сравниваются, побеждает тот, у кого выше результат. Мастер должен учесть биографии и ситуацию соревнующихся – это может увеличить или уменьшить их результаты.

Пример:

Путешествующий монах пытается в таверне перепить местного алкоголика. Соревнуются они по параметру Тело (с точки зрения Мастера трезвость входит в компетенцию этой Характеристики). У монаха Тело 0, у алкоголика Тело -2, результаты бросков их кубиков 4 и 2 соответственно.

Результат монаха 4, против результата алкоголика 0, однако, Мастер считает, что у алкоголика больше опыта в таких делах, и дает бонус «+4», к тому же персонаж знает таверну, в которой пьет, и за это получает еще бонус «+1». В итоге персонаж алкоголик побеждает в данном соревновании.

Кооперативная проверка: Персонажи могут обеспечивать помощь тому, кому была назначена Простая проверка. Помощь должна быть логически возможна, персонажи должны находиться рядом, и требуемая Характеристика у помогающих должна быть не нулевой.

Тот, кто выполняет проверку, получает «+1» от каждого помогающего ему персонажа. Провалив проверку, в большинстве случаев персонаж лишается возможности делать ее снова в отношении той же самой задачи, на какое-то время. Помогавшие персонажи могут делать собственную аналогичную проверку, но уже с «-1». Тот, кому помогали, уже не может помогать сам с той же самой проверкой.

Некоторые ситуации подразумевают выбор – помогать, обеспечивая бонус, либо с помощью собственной заявки. Выбрав одно, персонаж, как правило, лишается права сделать другое, так как момент может быть упущен.

Пример:

Лиара пытается уклониться от падающих на нее осколков стекла, Мастер назначает ей проверку на Ловкость. Грей может использовать телекинез, для того чтобы помочь ее проверке, обеспечив бонус «+1», либо совершить свою собственную проверку, например, на захват осколков своим телекинезом. Он должен выбрать что-то одно в данной ситуации.

Грей выбрал второе и хочет использовать телекинез, чтобы подхватить падающие осколки стекла, ему назначена проверка на Разум. Очевидно, что помочь ему при такой постановке задачи, скорее всего, могут лишь те, кто обладает телекинезом сам. Если Грей проваливает проверку, то Лиаре придется уклоняться, и Грей уже не может ей помогать.

Особые проверки

Этот тип проверок подходит для тех действий, которые очень трудновыполнимы, важны для сюжета, многовариантны, неоднозначны и так далее. Такими классами задач управляют Знаки.

Особая проверка совершается следующим образом:

1) Мастером определяется любой Знак круга, основные возможности или концепции которого подходят под задачу. Игрок бросает D6, прибавляя к нему уровень Основного Знака персонажа.
2) С помощью очков полученных в результате броска игрок старается дойти по Зодиакальному кругу до нужного Знака, начиная отсчет с ближайшего к Основному Знаку персонажа, тратя по 1 очку на каждый Знак. Резус указывает направление движения.
3) После попадания на нужный Знак (или остановки в другом), берется его уровень, к которому прибавляется остаток очков. Это и есть искомое значение проверки.

Примечание:

Если персонаж Змееносец, то правила немного меняются – он начинает отсчет с Овна, двигаясь по часовой стрелке.

Если персонаж Кит, то он начинает отсчет с Весов, двигаясь против часовой стрелки.

Получив итоговый результат, Мастер интерпретирует произошедшее, основываясь на Знаке, в котором остановился игрок делая проверку и получившейся **силе эффекта**.

Приблизительная сила получившегося эффекта:
5 и ниже – незначительные изменения
10 – значимые последствия
15 – очень значимые последствия
20 – эпические изменения
25 и выше – чудо

Особая проверка это набор шагов для установления силы эффекта и Знака с последующей интерпретацией последствий:

шаг первый: **D6 + уровень Основного Знака**, тратятся на **достижение нужного Знака**
шаг второй: остаток от первого шага + уровень Знака, в котором остановились
шаг третий: трактовка результата

Пример:

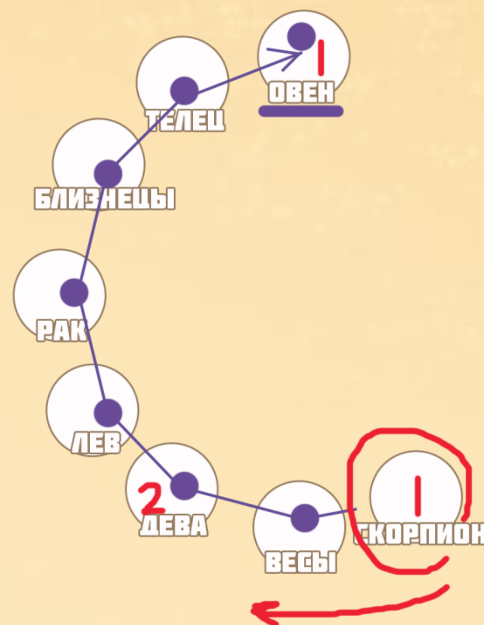
Аманита (Скорпион 1 уровня, Резус «+») хочет пробежать под падающими осколками стекла. Мастер относит эту задачу в Овна (скорость реакции).

Аманита совершает бросок D6 (выпало 6), прибавляет к нему свой уровень Основного Знака (она Скорпион 1 уровня), получает в итоге этой операции 7 очков. После того как она достигла Овна она складывает 1 Очко умений в Овне с остатком очков, итоговая сила эффекта «1+0 =1».

Дополнительным весомым плюсом к силе эффекта является то, что Аманита владеет боевым стилем по биографии, за что Мастер решил прибавить к силе эффекта еще 7.

В итоге Мастер интерпретирует результат так:

- Аманита прошла опасный участок и совершенно не пострадала при этом.



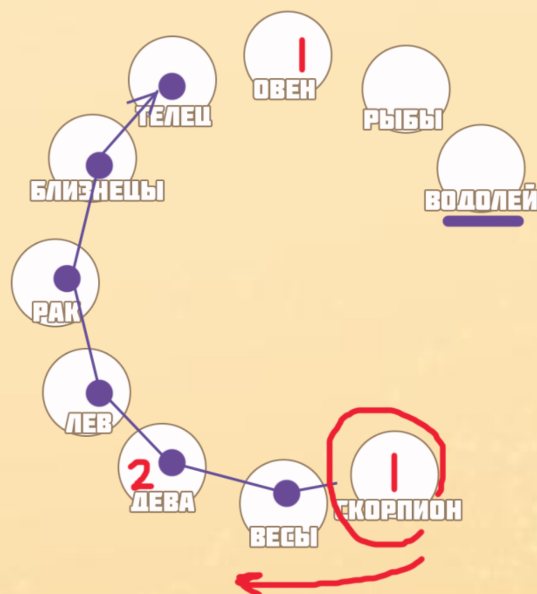
Дополнительное свойство Особых проверок: даже если нужный Знак не был достигнут, то то все-равно что-то произойдет, но уже не так, как изначально хотел игрок. В таком случае Мастер преобразовывает заявленное игроком действие, на другое, более подходящее под тот Знак, до которого удалось добраться.

Пример:

Аманита старается понять причину падения летающего корабля. Мастер относит данную задачу в Водолея (знание легенд, каких-то слухов).

Аманита совершает бросок D6 (выпало 5), прибавляет к нему свой уровень Основного Знака (она Скорпион 1 уровня), получает в итоге этой операции 6 очков. Достигнуть Водолея у нее не получается, она останавливается в Тельце с 0 очков, к которым ей нечего прибавить, так как и в Тельце у нее 0. Итоговая сила эффекта равна 0 и действие будет изменено Мастером под Знак Тельца.

Из биографии Аманиты к результату нечего добавить и Мастер решает, что действие практически не имело последствий, сменилась только мотивация Аманиты. По ассоциации с одной из основных возможностей Тельца («трудолюбие») Мастер видоизменяет действие следующим образом:



- Аманита попыталась что-то вспомнить, но решила не полагаться на воспоминания, а изучить впоследствии место кораблекрушения самостоятельно.

На самом же деле по задумке Мастера корабль падает по причине слома магического кристалла, после того как он случайно подвергся действию анти-магии.

Мастер мог назначить любой другой Знак, который посчитал бы применимым к заявленному действию. Так можно было бы отнести задачу в Знак Дева (знание истории), но Аманита не конкретизировала, что обращается именно к историческим сведениям.

Проверка по Змееносцу: этот Знак Мастер может изредка назначать в виде своеобразного теста на удачу. Чтобы добраться до Змееносца нужно пройти весь круг и встать на свой Знак повторно, после чего прибавить к остатку уровень Змееносца. На начальных уровнях добраться до него нереально и Мастер всегда будет изменять действие под Знак в котором игрок остановился.

Проверка по тому же Знаку, что и Знак персонажа: если Мастер назначил проверку по Знаку самого персонажа, значит сила эффекта будет повышенной и вычислить результат будет проще. Сила эффекта получится равной **D6+ (уровень Основного Знака x 2)**, двигаться по кругу при этом не нужно – Знак сразу считается достигнутым.

Важно!

Не смешивайте Характеристики и Знаки вместе, это разные типы проверок. Знаки не дают бонусов или ограничений к Простым проверкам, а Характеристики в свою очередь не влияют на результат Особой проверки. На результат обоих проверок всегда могут повлиять лишь биография и текущая ситуация. Считайте Знаки просто более углубленной и более детализированной заменой Характеристик при решении задач.

Массовые эффекты, соревнования и кооперативные проверки всегда производятся по Характеристикам.

Случайности

Бывают ситуации, когда Мастеру необходимо случайно определить одного или нескольких персонажей группы обратив их внимание на игровое событие. Тут могут помочь Простые проверки – выясняется очередность персонажей по какой-то Характеристике и в зависимости от значений выбираются цели.

Пример: персонаж с наивысшим значением Ловкости, при массовой проверке по этой Характеристике первым услышал шорох летящей стрелы, или персонаж с наименьшим значением Ловкости, неуклюже повернувшись, активировал ловушку.

Однако не все в игровом мире имеет Характеристики, например вспомогательные персонажи введенные в игру самим Мастером, которые называются **героями**, не всегда обладают всеми нужными данными и вопросы с ними связанные часто решаются простым броском кубика.

Например, может потребоваться установить то, является ли герой, которого встретили персонажи, магом или нет. Мастера в таких случаях интересует простой ответ «да» или «нет». Для ответа на вопрос Мастер кидает (открыто или скрытно) D6 истолковывая значения от 1 до 3 как «нет» и значения от 4 до 6 как «да».

Примечание: обычно подразумевается, что «да» и «нет» одинаково вероятны. Мастер может изменять рамки числовых значений, если считает, что какой-то из ответов более вероятен. Допустим, маги в мире это большая редкость и встреченный игроками герой (чей род деятельности Мастер заранее не придумал и теперь затрудняется с однозначным ответом) оказался магом только при значении 6 на кубике, а при прочих значениях нет.

Этот же метод подойдет и для выбора кого-то случайного из общей массы героев и персонажей. Для этого Мастер распределяет числа от 1 до 6 между теми героями и персонажами, с которыми случайность могла взаимодействовать. Число может соответствовать как одному участнику, так и нескольким. После этого совершается бросок D6 и выпавшее число определяет выбранную цель.

Отдых

Персонажи время от времени нуждаются в отдыхе и если не спали в течение игровых суток, то получают накапливающиеся штрафы на проверки: -2 ко всем Характеристикам и -1 к уровню каждого Знака, за каждый день, когда они не выспались.

За каждый восьмичасовой сон персонаж может устранить штрафы от двух бессонных суток.

Транс

Иногда, испытывая сильные душевные переживания от игровой ситуации, персонаж игрока может ненадолго войти в специальное состояние. Это случается в особо драматичные редкие моменты игры, когда Мастер хочет дать игроку прочувствовать весь эмоциональный накал момента и объявляет о том, что персонаж игрока впал в Транс.

Находясь в Трансе персонаж преображается, начинает сиять внутренним светом, улучшается внешность, вырастают новые детали одежды – весь облик приукрашивается. Игрок в этот момент имеет возможность красочно описать, как он это себе представляет.

Пример:

Прибившийся к партии управляемый Мастером герой, которую зовут Сиал, в напряженный момент решила принести себя в жертву, чтобы уничтожить свои знания Оракула, за которыми охотились их враги. Другие персонажи оказались свидетелями этой сцены и Мастер счел, что это их сильно задело:

- Оуэн и Лиара, наблюдающие за этим ощутили что происходящие события превысили меру переживаний и сработал некий внутренний предохранитель, оба погрузились в Транс.

Игроки описали свои трансформации:

- Монаха окутало красноватое свечение, одежда стала чешуйчатой, а плащ превратился в струящееся пламя.

- Эльфийка тоже осветилась, ее свет был изумрудно-зеленым. Одеяние ее стало словно сотканным из живых листьев, в волосы были вплетены бутоны роз.

Во время Транса те возможности, что есть у персонажа, многократно усиливаются на небольшое время – несколько минут. После истечения этого времени персонаж возвращается в свое обычное состояние и не скоро будет готов к новому Трансу.

Пример:

Пони Грей Рандом летел с товарищами на корабле, который внезапно атаковали другие суда и началось падение. Мастер решает, что это подходящий момент для того, чтобы пони погрузился в Транс:

- Внезапно Грей ощутил странное покалывание во всем теле. Вся эта ситуация настолько задела его, что он ощутил безграничное отчаяние и тут у него словно открылось второе дыхание, дающее надежду. Он вошел в состояние Транса.

Игрок описывает, как именно это выглядело и дает заявку:

- Фигуру пони окутало золотистое свечение, грива побелела, а рог засверкал словно драгоценный камень. Под действием многократно усилившегося телекинеза Грея падающий корабль стал возноситься вверх.

Темная сторона Транса: если персонаж целенаправленно использует силу Транса на то, чтобы забирать чужие жизни, то велика вероятность потерять самого себя и сгореть в потоках тьмы.

Если это произошло, то игрок бросает D6, прибавляет свою наименьшую Характеристику, а Мастер сверяет его результат со следующей таблицей:

7 и выше: персонаж получает штраф, как за одни сутки без сна (*см. страницу 15, Отдых*).
6: персонаж получает штраф, как за двое суток без сна (*см. страницу 15, Отдых*) и на час теряет сознание.
5 и ниже: персонаж умирает физически (сгорая в потоках тьмы), если его наименьшая Характеристика была Телом или Ловкостью либо сходит с ума (что равноценно смерти), если его наименьшая Характеристика была Разумом или Интуицией.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Мастер имеет возможность награждать игроков новыми уровнями Знаков и Характеристик за хорошее управление персонажами и их прогресс в мире игры. В редких сюжетных случаях могут быть изменены детали биографии персонажа.

Максимальный уровень каждого Знака равен 10, максимальное значение каждой Характеристики равно 7.

Некоторые принципы, на которые следует ориентироваться Мастеру:

- начальный рост Характеристики или Знака происходит проще, чем достижение высоких значений.
- когда Характеристика или Знак повысилась, то следующее повышение чаще всего возможно лишь после некоторого периода восстановления. Если выходит так, что персонаж постоянно эксплуатирует в своих действиях одну и ту же Характеристику/Знак, то они остановятся в росте.
- иногда можно выдавать игрокам свободные Очки Умений, которые они могут потратить на повышение любого Знака кроме своего Основного, как они это делали на старте игры.

Персональное повышение параметров:

В качестве альтернативного варианта предлагается упрощенный рост параметров персонажа. Мастер выдает игровой опыт (**EXP**). Этот опыт он назначает за красочные описания игроков, следование игрока чертам характера и мотивам персонажа, успешное выполнение заданий, прочие красивые игровые моменты и действия, нуждающиеся в поощрении. Заработанный игровой опыт игроки тратят в таком случае самостоятельно, повышая нужные им параметры.

Мастеру следует начислять опыт, прикидывая нужное количество по тем таблицам, что приведены ниже. В них описаны последовательные цены, которые нужно платить для каждого следующего повышения требуемого параметра на единицу.

Таблица стоимости повышения Знаков

Основной Знак				Второстепенные Знаки			
			*Сумма**				*Сумма**
1	уровень	базовый	*0*	1	уровень	базовый	*0*
2	уровень	750 EXP	*750*	2	уровень	450 EXP	*450*
3	уровень	850 EXP	*1600*	3	уровень	550 EXP	*1000*
4	уровень	950 EXP	*2550*	4	уровень	600 EXP	*1600*
5	уровень	1050 EXP	*3600*	5	уровень	700 EXP	*2300*
6	уровень	1100 EXP	*4700*	6	уровень	850 EXP	*3150*
7	уровень	1250 EXP	*5950*	7	уровень	1050 EXP	*4200*
8	уровень	1450 EXP	*7400*	8	уровень	1200 EXP	*5400*
9	уровень	1700 EXP	*9100*	9	уровень	1300 EXP	*6700*
10	уровень	2200 EXP	*11300*	10	уровень	1400 EXP	*8100*

* Сумма показывает общее количество потраченного опыта, на достижение определенного уровня от 0 и указана для удобства подсчета в тех случаях, когда вы начинаете игру более опытными персонажами: 2-го уровня и выше.

Важно! Некоторые Второстепенные Знаки персонаж может повышать, заплатив лишь половину назначенной стоимости в EXP. Это определяется Группой крови персонажа: 1-я – воздушные Знаки, 2-я – огненные Знаки, 3-я земные Знаки, 4-я водные Знаки.

Таблица стоимости повышения Характеристик

Тело, Ловкость, Разум, Интуиция	
от -2 до ***-1***	90 EXP
от -1 до ***0***	100 EXP
от 0 до ***1***	150 EXP
от 1 до ***2***	280 EXP
от 2 до ***3***	550 EXP
от 3 до ***4***	700 EXP
от 4 до ***5***	800 EXP
от 5 до ***6***	950 EXP
от 6 до ***7***	1100 EXP

Сказочный мир

Приключение обычно проводится в определенном **Антураже** (от французского entourage «окружение, среда»), который в общих чертах описывает устройство мира вокруг персонажей.

Рассматриваемый в данной книге Антураж называется «**Fairytale**» (Фэйритэйл). Краткую суть этого Антуража можно передать следующей фразой: максимум сказки. Данный Антураж удобен тем, что сразу позволяет уйти от излишнего реализма – в сказке возможно все и обязательная достоверность происходящего не давлеет над участниками.



«Fairytale» - максимум сказки

Одно из известных мест этого мира - Утада, город великого потока. Это плотно населенный волшебный мегаполис, вписанный в водопад.

Изящные каменные арки, трубы и прочие архитектурные сооружения выстроены на скале под водопадом таким образом, чтобы передать всю красоту льющейся воды. В архитектуре города использован принцип перехода поступающей воды в разные бассейны и емкости, сквозь все районы города. Вода то замирает в глубоком бассейне, то журчит по каменным трубам и сливам, то грохоча низвергается из верхней трубы в нижнюю, то плещется, вытекая из каменных решеток в неглубокий канал. Каменные строения увиты плющом, частично утопая в зелени и цветах, а местные заводи полны цветущих водорослей.

В городе все дышит магией, чудеса случаются на каждом шагу. В архитектуре используются магические кристаллы, которые питают энергией разнообразные конструкции: например, фонарные столбы. Летающие деревянные корабли тоже используют силу магических кристаллов для полета.

Здесь живут разные существа, многие из которых практикуют магию. В основном магия заключена в предметах, которые обладают различными магическими функциями. Некоторым обитателям этого мира доступны высшие формы магии - какие-то могущественные способности.

В городе живут представители разных профессий – преимущественно торговцы, намного меньше представителей производящих профессий и разнообразных хранителей знаний.

Влиятельная городская организация носит название Растворяющие Судьбу: это сообщество особенно сильных чародеев и искателей приключений, которые помимо остальных занятий всеми силами пытаются решить одну из самых главных загадок - что есть знак Зодиака, каков его истинный смысл и возможно ли переписать свое предназначение. Члены этой организации носят алое одеяние.

Одна из достопримечательностей города – Небесный Оракул. Это статуя на центральной площади, у которой можно спросить о своей судьбе, некоторым удается получить ответ на свои вопросы. Город постоянно наполнен приезжими, которые появляются здесь преследуя самые разные цели – торговля, путешествия, паломничество к Небесному Оракулу, желание вступить в организацию Растворителей.

Некоторые летающие корабли постоянно пролетают через Утаду, останавливаясь у Журчащего Причала – это южный край города.

Мир пронизан магическими энергиями, во всем чувствуется атмосфера сказки, магия поставлена во главу угла и каждому может дать безграничные возможности. Лишь судьба, играющая подчас злую шутку даже с великими, омрачает полное торжество волшебства.

Модуль «Искажение»

Это ознакомительное приключение открытого типа – в нем присутствуют наброски для построения завязки сюжета. Во что игра превратиться в итоге, какие цели будут двигать приключение, какими путями пойдут персонажи – решать игрокам и Мастеру.

Вводная

Персонажи игроков каким-то образом оказываются в месте под названием Утада, город великого потока (или в другом месте этого выдуманного мира, если вам не хочется начинать приключение в густо-населенном городе). Персонажи являются жителями этого мира, то, как они собрались вместе описывают их игроки.

Нет никакой заранее фиксированной карты города или местности – детали появляются прямо во время игры. Если это необходимо, то Мастер может схематично набросать до игры некий основной план местности и пометить на нем игровые объекты, как указанные далее в книге, так и придуманные самостоятельно или заимствованные из любых других источников: книг, фильмов и так далее.

Игроки тоже принимают участие в наполнении мира новыми объектами. Так внезапно, после рассказа игрока о Грибной стране (во время описания персонажа Аманиты) и одобрения Мастера, где-то в мире игры такая страна действительно появляется и персонажи, возможно, смогут посетить ее в своих приключениях или даже начнут их там.

Ключевые сцены

Ниже представлен примерный набор ключевых сцен из которых Мастер может начать формировать приключение, начать рекомендуется со стартовой, а потом добавлять новые стараясь увлечь персонажей и начать цепь сюжетных перипетий.



Таверна «Замшелый Двор» (стартовая сцена)

Персонажи находятся в таверне, каждый зашел туда по своим делам. Мастер описывает обстановку, дополняя ее по мере надобности, игроки описывают своих подопечных друг другу.

Если персонажи не знакомы друг с другом заранее, то Мастеру требуется создать для них ситуацию, которая даст им мотив к совместным действиям и знакомству. Это может быть сложно осуществить на первой игре, поэтому для удобства считайте, что персонажи уже знают друг друга и будут действовать одной командой.

«Эта таверна была одной из тех приятных, не слишком многолюдных мест, расположенная в одном из закутков города великого потока, славящегося своим непостижимым архитектурным ансамблем.
Таверна была открытой и светлой - шесть колонн расположенных по кругу и соединенных между собой резными деревянными ширмами. С одной стороны располагались створки входной двери, а с другой открывался вид на скалы и водопад.
В то утро в таверне на резных стульчиках, за низкими дубовыми столами расположилась весьма разнообразная публика.
За барной стойкой стоял средних лет мужчина, в клетчатой рубашке, и фартуке – хозяин таверны. Во взгляде его сквозила задумчивость.»

Чуть позже может появиться официант:

«В этот момент, широко зевая, в таверне появился подросток с волосами соломенного цвета, в помятой суконной одежде. Это был юный официант, помощник хозяина, как обычно он опаздывал на работу. Со свойственным всем детям любопытством, он уставился на собравшуюся в таверне компанию, застыв в дверях.»

Мастер может мгновенно добавить Знак каждому действующему лицу, которого он вводит в повествование, не говоря об этом игрокам. Знак тут же дает необходимые черты характера и Мастер может это использовать в действиях данного героя.



Явление странного старика

«В двери таверны ввалилась коренастая фигура в дорожном одеянии, бежевого цвета. Лицо фигуры скрывал капюшон, через плечо путешественника был перекинут ремень изящной и вместительной дорожной сумки из темно-коричневой кожи. Отдышавшись, путник откинул капюшон с головы - это был седобородый старец, волосы и брови его, тем не менее, были темными. Кивнув хозяину заведения, пожилой путник направился к одному из дальних столиков таверны.»

Имя его неизвестно, никто о нем ничего не знает. Старик несет в своей сумке разные странные диковинные механизмы, оказавшись за столиком, он достанет их и начнет изучать. Поглощен работой, на контакт не идет – отвечает отрывочно и непонятно.

При себе имеет проклятый предмет – маленькую коробочку (ее можно преподнести в игру и через другой подходящий персонаж), если ее открыть, то сработает проклятие выражающееся в том, что все находящиеся рядом на расстоянии 100 метров ощущают волну холода и нехватку воздуха на несколько секунд. Мастер знает, что в еще большом радиусе вокруг коробочки после этого лопнут все магические кристаллы (что может послужить, например причиной падения летающего корабля, оказавшегося в этот момент поблизости).

Те, кто видит коробочку в момент срабатывания проклятия и заявили, что хотят понять сработавший эффект должны кинуть Простую проверку по Разуму – значение 4 и выше: персонаж понимает, что при открытии коробочки сработало таинственное проклятие, но не более того. Коробочка может быть заперта, на усмотрение Мастера, тогда появится сложность для ее открытия персонажем игрока – по Ловкости.

Можно придумать дополнительный эффект от проклятия, распространяющий непосредственно на того, кто открыл коробочку.

Пример заранее прописанных специальных эффектов:

Если коробочку открыл герой, придуманный Мастером, то он скрючивается и впадает в странное состояние паралича. Если его осматривают и пытаются понять что с ним произошло, то особая проверка по Водолею со сложностью 7 дает ответ – подобный случай описан в одной сказке про эльфа, который освободил анти-магическую энергию, взяв в руки артефакт, после этого он находился в коме в течение года.

Не забывайте про свойство Особых проверок стремиться произвести какой-то эффект, даже если нужный Знак не достигнут – это будет означать, что у персонажа не получилось узнать, но возможно вышло что-то более интересное.

Если коробочку открывал один из персонажей, то он может кинуть Особую проверку по Деве после открытия: если Дева достигнута, то персонаж в шоковом состоянии на 1 минуту. Если Дева достигнута и конечный результат выше 1, то персонаж ничего не почувствовал. Если остановка произошла в других Знаках, то происходит свойственный им шоковый эффект на час. Например, персонаж впадает в неосознанную ярость (остановка в Овне), бродит с пустым взглядом, цепляясь ко всем сбивчиво рассказывая всякий бред (остановка в Близнецах), просто отделался шоком на 10 минут (остановка во Льве) или сломал коробочку (остановка в Скорпионе). И так далее, все зависит от фантазии Мастера.

Падение летающего корабля

В королевстве часто курсируют летающие корабли. Мастер может уронить его на то место, где в данный момент находятся персонажи, либо тогда, когда они сами попали на летающий корабль. Например, в летающем корабле сломался магический кристалл от того, что на него повлияли анти-магией. Или это какая-то диверсия или что-то еще. Может быть, вы захотите, чтобы персонажи начали игру находясь на таком корабле, а в пути его постигло какое-то несчастье.

«Части летающего корабля с шумом пронеслись рядом с таверной, одна из них отлетела чуть дальше и врезалась в скалу, другая прошла ближе - задев одну из колонн в пустующем углу таверны, рядом с проемом, в котором открывался вид на водопад. Раздался грохот, колонна отломилась и полетела вниз, увлекаемая остовом корабля.»

Искажение

Какое-то событие, связанное с действиями странного старика или любого другого таинственного персонажа. Выглядит оно примерно так:

«Таинственный старик закончил своеобразную "мелодию" извлекаемую из странного устройства на достаточно резкой высокой ноте. В тот же миг его фигуру окутал едкий фиолетовый туман, и столб фиолетового света ударил в небо. Когда свет погас, старика уже не было.»

После этого действия происходит другое странное событие: персонажи игроков становятся Мечеными (они оказались близко к тому, кто применил магию не принадлежащую этому миру и этим чем-то нарушил судьбу персонажей).

«В этот момент все персонажи ощутили резкую боль в районе правого плеча. Эффект произошел не одновременно, с некоторым запаздыванием, сначала у одного, потом у другого.»

Персонажи видят, что у каждого появились шрамы в виде трех белых полукругов. Впоследствии персонажи могут выяснить, что они теперь Меченые – те, у кого нет судьбы. Об этом им скажет любой Оракул, если они такого встретят, так же Особая проверка по Водолею со сложностью 5 может дать им это знание (либо что-то вместо знания – помните о свойстве Особых проверок).



Растворители

Рано или поздно в городе персонажам встретятся члены организации Растворителей – они носят алые одежды, и обычно ходят в сопровождении одного-двух стражников. Могут попасться просто на улицах – исследующими осколки больших магических кристаллов по всему городу.

Если Растворители заметят, что у персонажей появились шрамы Меченых, то будут стараться уговорить их пойти в главный Зал организации – для того, чтобы они помогли разобраться в том, что случилось. Ведут себя как правило не агрессивно, ходят и вычисляют магический фон с помощью маленького кристалла, который держат в руках перед собой. Скорее всего, постараются взять Меченых персонажей под стражу при удобном случае и бросят в камеры, а потом будут изучать и уже не будут так любезны, как могло показаться при знакомстве.



Сиал

Путешествующий Оракул – видит нити судьбы, называет ее Определяющей-все-и-вся. Может читать прошлое, если касается персонажа. Чувствует Меченых в пределах видимости, сама выглядит словно слепая.

«Кожа ее была темной, с цветом кожи контрастировали волнистые белые волосы. Черты лица девушки были очень изящными, глаза были постоянно закрыты. На лбу у нее была повязка в черно-оранжевую шахматную клетку, остальное одеяние ее было совсем черным с серебристой окантовкой, на уровне глаз по лицу проходила светлая полоса.»

Персонажи могут найти ее в обломках корабля (летела в город в связи с паломничеством к статуе Небесного Оракула), встретить на улице, найти в гильдии Оракулов и так далее. Ей интересны Меченые, и она будет сильно заинтересована персонажами, если они уже Меченые. От нее персонажи могут что-нибудь узнать (если доверят прочесть прошлое). Прочитать будущее Меченых она не может, если же персонажи пока не Меченые, то она может предсказать что-то о будущем, однако предсказанное будет справедливо лишь до тех пор, пока персонаж не стал Меченым.



Метка

Все существа, которые находятся слишком долго в компании Меченых рано или поздно могут так же стать Мечеными, если вмешиваются вместе с ними в разные ситуации и получают отметину. Растворителей этот эффект не касается. Если Меченой становится Сиал, то она теряет свои способности к предсказанию и перестает быть слепой.

Далее Мастеру предлагается составлять свои Ключевые сцены, вплетая их в рассказ для продолжения истории. Они могут быть описаны с любой удобной вам степенью подробности, главное чтобы они служили ориентирами для построения игры. Не все Ключевые сцены обязательно применять – если персонажи сильно отдаляются от запланированной сцены, то ее всегда можно видоизменить, сократить, временно пропустить, перейти к другой подходящей.

Вы можете придумать целиком свои собственные Ключевые сцены, не обязательно использовать приведенные в книге. Можете перенести место действия в любое удобное место, добавить разные расы, обычаи, интересных героев и ситуаций, все что захотите.

Импровизируйте. Персонажи не хотят идти туда, где их ждет ваша следующая сцена? Отложите эту сцену и придумайте, что их ждало в другом месте. Персонажи сделали так, что никогда не попадут в то место, где их ждала одна из ваших сцен? Перенесите сцену в другое место, с другими действующими лицами, другим окружением и пусть они ее все-таки увидят. Действуйте аккуратно, иногда слишком конкретную сцену, от которой персонажи явно отказались лучше не использовать – например, будет странно, если отказавшись от участия на балу группа персонажей все-таки попадает на бал.

Хорошей практикой может быть использование Ключевых сцен игроков: попросите перед началом приключения каждого игрока написать на отдельном листочке то, что они хотели бы увидеть в игре несколькими фразами и передать вам, не показывая остальным.

Приятной вам игры!

ТЕАТРАЛЬНАЯ ЭКИПИРОВКА

Здесь перечислены в качестве примера некоторые интересные вещи, которыми можно вознаградить игроков во время приключений. Для каждого предмета театральной экипировки указана ценность в **Золотых Монетах**. Вы можете придумывать новые предметы.

Аптечка Цена: 400 ЗМ

Два раза в день лечит легкие ранения.

Браслет иммунитета Цена: 1800 ЗМ

Защищает от ядов.

Будильник для Одного Цена: 9999 ЗМ

Персонаж не восприимчив к иллюзиям. Если будильник сломать то существует шанс, что ткань вселенной немного изменится с непредсказуемым результатом. Например, бывший враг может внезапно стать другом.

Волшебный цилиндр Цена: 2700 ЗМ

Позволяет владельцу показывать грандиозные фокусы и развлекать толпу.

Гримуар X Цена: варируется

Особая книга волшебства (где вместо X стоит один из Знаков), в которой обычно содержится несколько простых заклинаний, творимых ограниченное число раз в день. Заклинания Гримуара восстанавливаются каждый день.

Персонажи того же Знака, что и Гримуар, могут творить заклинания без проверок, все остальные должны пройти Особую проверку по Знаку Гримуара со сложностью 7.

Диадема фауны Цена: 1900 ЗМ

Позволяет общаться с любыми животными.

Дудочка из Везера Цена: 4500 ЗМ

Содержит до 3 зарядов. Накапливает заряды во время исполнения мелодий на дудочке длящихся более 5 минут, не более одного заряда в день. За трату 2-х зарядов позволяет контролировать действия любого существа в течении часа, исключая самоубийственные. За трату 3-х зарядов позволяет полностью контролировать любое существо в течение 30 минут.

Зеркало истины Цена: 1700 ЗМ

Каждый день, первый кто взглянет в зеркало с расстояния не далее чем 4 метра имеет шанс увидеть свою истинную сущность.

Посмотревший в зеркало субъект проходит Особую проверку по Близнецам со сложностью 3. В случае успеха он погружается в шоковое состояние на 10 секунд. В случае провала проверки субъект исчезает на 1 минуту, после чего появляется на том же месте и сходит с ума (эффект длится в течении недели, вызывая повышенное влияние черт характера Знака субъекта на его действия, и убирает D6 из формул всех его Особых проверок).

Зеркало Мандрагоры Цена: 2400 ЗМ

Показывает ближайшее будущее 1 раз в день, может заглянуть максимально на столько часов вперед, чему равен Разум персонажа, если он выше 0.

Иная материя Цена: 5300 ЗМ

Позволяет владельцу на 1 раз на 10 минут в день выпасть из окружающих его связей - его временно не видят, не знают, не помнят, не слышат.

Кольцо левитации Цена: 1100 ЗМ

Позволяет летать 2 раза в день, на общее количество времени равное 3 минутам.

Кукла мага X — Цена: 3500 ЗМ

Кукла мага Знака зодиака X, дает +3 ко всем Особым проверкам по этому Знаку.

Линзы знаний — Цена: 1900 ЗМ

Позволяют видеть Знаки окружающих существ и общаться на расстоянии до тысячи километров с владельцами подобных линз, уже настроенных на связь.

Монокль незримого — Цена: 1100 ЗМ

Позволяет видеть невидимок и сохранять остроту зрения в темноте в радиусе стольких метров, сколько Интуиции у персонажа, если она выше 0.

Накидка бога — Цена: 4000 ЗМ

Позволяет ходить по любым водным поверхностям. Если владелец совершает добрый поступок, то дополнительно вокруг персонажа начинают оживать и цвести растения. Уничтожается, если владелец совершает злой поступок, обращая все его театральные предметы в белых птиц.

Ожерелье печали — Цена: 6500 ЗМ

Содержит до 5 зарядов. Накапливает заряды, когда персонаж вне боя видит, как гибнет живое существо. Спасает владельца от неминуемой смерти, теряя все заряды, если есть хотя бы 3 заряда. Можно тратить 2 заряда на оживление одного животного (не персонаж).
При смене владельца теряются 2 заряда.

Перстень паука — Цена: 400 ЗМ

Позволяет ползать по вертикальным и горизонтальным поверхностям.
Действует 1 раз в день в течение 2-х минут.

Перстень единства — Цена: 240 ЗМ

1 раз в день дает +1 к Особой проверке по Знаку той же Стихии, что у персонажа, до того как будет известен результат.

Плащ теней — Цена: 400 ЗМ

Дает владельцу невидимость во тьме и сумерках.

Пояс дьявола — Цена: 4000 ЗМ

Позволяет проходить сквозь предметы. Если владелец совершает злой поступок, то дополнительно вокруг персонажа начинают увядать растения. Уничтожается, если владелец совершает хороший поступок, обращая его самого в камень.

Радужные башмаки — Цена: 999 ЗМ

Позволяют владельцу прыгать на число метров равное его Ловкости, если она больше 0.
Исчезают если сказать кому-то неправду.

Сломанные очки — Цена: 290 ЗМ

Дают +1 к Разуму 3 раза в день, перед проверкой. Нельзя тратить следующую активацию на ту же самую проверку.

Шляпа мировоззрений — Цена: 2100 ЗМ

Каждый день дает один из 4-х бонусов в зависимости от первого действия персонажа:
+4 к Ловкости за кражу.
+4 к Телу за безрассудный поступок.
+4 к Разуму за выступление перед народом.
+4 к Интуиции за обман.

ГЛОССАРИЙ

D6: шестигранный кубик, шестигранник (D от слова dice - «кубик»).
EXP: игровой опыт. Применяется в том случае, если игроки хотят полностью самостоятельно определять развитие своего персонажа на основе заработанного опыта.
Fairytale, Фэйритэйл: название используемого сказочного мира.
Антураж: разновидность окружения в котором происходят приключения игроков.
Биография: история и описание персонажа, имеет больший приоритет, чем Характеристики и Основной Знак в определении успешности игровых действий.
ГК, Группа крови: врожденные особенности персонажа, определяющие стартовую раскладку Характеристик.
Герои: игровые действующие лица, которые придуманы и управляются Мастером.
Змееносец: редкий Знак Зодиака. Истинный Змееносец обладает положительным Резусом.
Знак: один из 14 Знаков Зодиака, куда входят как стандартные (Овен, Телец, Близнецы, Рак, Лев, Дева, Весы, Скорпион, Стрелец, Козерог, Водолей, Рыбы), так и нестандартные (Змееносец и Кит).
Зодиакальный круг: связь Знаков между собой, используется для совершения Особых Проверок и отражает рост в Основном и других Знаках.
Золотые Монеты, ЗМ: игровая валюта и мера ценности вещей.
Имя: имя игрового персонажа.
Игрок: участник игры, управляет своим игровым персонажем.
Интуиция: Характеристика, отвечающая за класс ментальных возможностей персонажа связанных с ощущениями и предчувствиями.
Кит: искаженный Змееносец, обладающий отрицательным Резусом.
Ключевая сцена: один из элементов приключения, вокруг которого можно построить сюжет.
Концепции: общая область действий, за которую отвечает Знак.
Лист Игрока: специальный лист бумаги, на котором располагаются графы параметров персонажа. При создании персонажа каждый игрок получает Лист Игрока и заполняет его.
Ловкость: Характеристика, отвечающая за класс физических возможностей персонажа определяемых его реакцией, это ловкость, скорость, подвижность, зоркость, слух.
Мастер: ведущий игры, управляет окружением персонажей и ходом приключения.
Модуль: наброски для проведения приключения, список интересных мест, событий и героев.
Настольная игра: игра проводимая в буквальном смысле за игровым столом.
Нестихийный: Знак, не принадлежащий ни к одной Стихии. Не дает бонусов к Характеристикам.
Основные возможности: наиболее очевидные игровые области применения Знака.
Основной Знак: врожденные предрасположенности персонажа, предписывающие его шаблон характера и область действий, которые персонажу легче совершать.
Особая проверка: разновидность проверок, которые используются в важных и сложных ситуациях. Для подобной проверки используется Зодиакальный круг и важны Резус, Основной Знак и Второстепенные Знаки. В проверке используется кубик.
Особенности характера: яркие черты характера свойственные представителю каждого Знака.
Очки умений: свободные очки, которые можно потратить на рост в любом Знаке кроме собственного, обычно в начале игры каждый персонаж получает по 3 Очка умений.
Персонаж: существо, живущее в игровом мире, управляется игроком.
Простая проверка: разновидность проверок, которые используются в большинстве игровых ситуаций. В проверке используется кубик.
Разум: Характеристика, отвечающая за класс ментальных возможностей персонажа основанных на знаниях, вычислениях, умственных построениях.
Резус: врожденная склонность персонажа к безумным поступкам, определяющий тип его предсмертного состояния и указывающий направление проверок по Зодиакальному кругу.
Ролевая игра: игра, действие которой происходит в вымышленном мире и участники управляют действующими лицами этого мира.
Сила эффекта: степень значительности последствий заявленного действия на игровой мир.
Сложность задачи: величина, которую необходимо преодолеть для успешности действия.
Стихия: группа, к которой относится Знак - вода, земля, огонь, воздух.

Театральная экипировка: предметы, которые имеют четкие игровые правила применения и обычно выдаются персонажам в качестве наград.
Тело: Характеристика, отвечающая за класс статических физических возможностей персонажа, вроде выносливости, силы, сопротивляемости, устойчивости.
Транс: специальное состояние, в которое персонаж изредка впадает во время игры, в те моменты, когда испытывает сильные душевные переживания. На короткое время силы персонажа многократно возрастают.
Характеристика: параметры персонажа, используемые для Простых проверок. Может использоваться в случаях, когда требуется выяснить первенство в каком-то действии, успех в соревновании, обеспечить коллективную помощь другому персонажу.

Контактная информация и ссылки

Сайт Twisted Terra: **twistedterra.umgames.ru**

Книжка «Twisted Terra: Атлас миров» - описание дополнительных миров
Книжка «Twisted Terra: Правила игры» - книга правил, куда включена тактическая часть

Группа Twisted Terra вКонтакте

почта: nonsens@ngs.ru

Март 2013, Новосибирск

ЛИСТ ИГРОКА



TWISTED TERRA

Имя персонажа ____________

БИОГРАФИЯ





ГРУППА КРОВИ

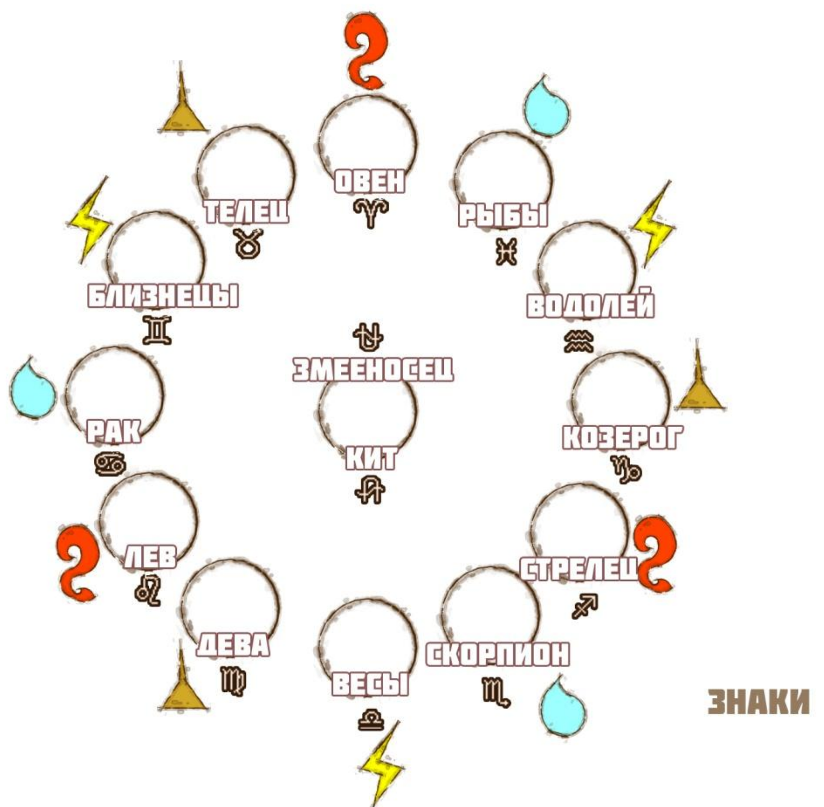
РЕЗУС

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛО

РАЗУМ

ИНТУИЦИЯ



ЗНАКИ